Drakar och Demoner®

Sarkath Hans gravvalv

ÄVENTYR

Scan & PDF: Jonas

Detta äventyr är konstruerat för att användas av en Spelledare (SL). Allt du behöver göra är att läsa och följa instruktionerna. Innan du börjar bör du ha läst igenom regelboken åtminstone ett par gånger och gärna även detta äventyr. Se även till att spelarna har fått pröva på soloäventyret som finns i regelboken samt att varje spelare har varsin färdigslagen rollperson med utrustning.

Allt eftersom kommer det finnas sektioner i äventyret som skall läsas upp för spelarna. Ibland kommer det information *endast* för dig som SL.

När alla är färdiga läser du upp följande för spelarna:

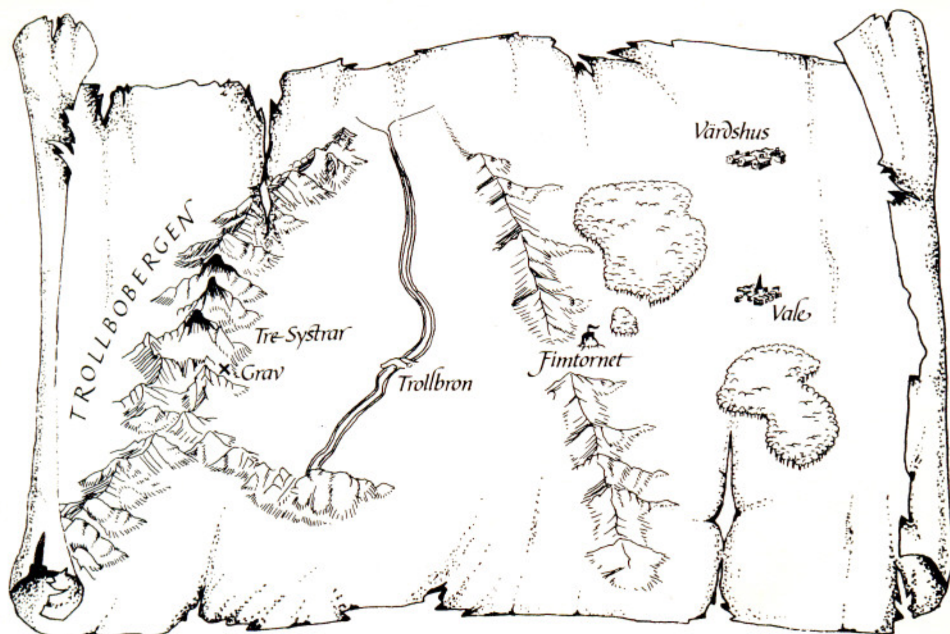
"Era rollpersoner sitter på ett värdshus och pratar med varandra, skämtar och är ganska högljudda. Efter ett tag lägger (SL bestämmer här en av rollpersonerna) märke till hur en storvuxen person som sitter ensam vid bordet bredvid verkar en aning deppad. "

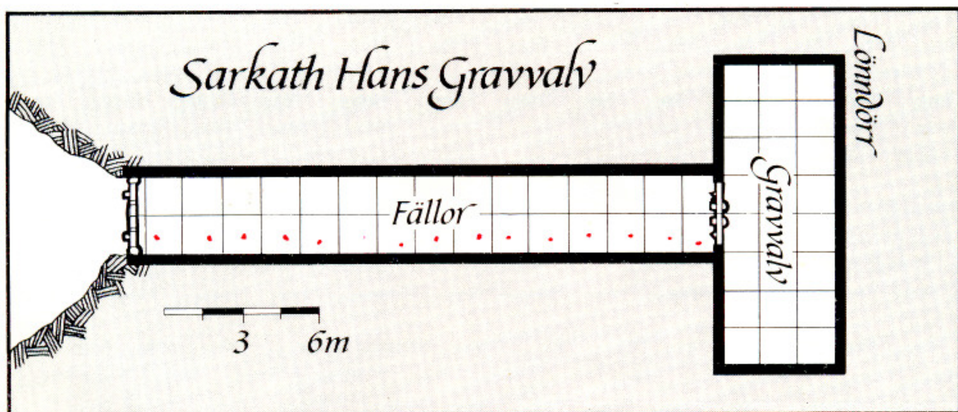
Du fortsätter att berätta följande för den utvalda personen: " Din rollperson lutar sig över mot hans bord och frågar om du kan bjuda honom på något. Han verkar först inte höra vad du säger. Du ropar efter servitrisen som snabbt kommer trippande och din rollperson frågar ännu en gång vad du kan bjuda på. En snabb blick mot dig och servitrisen följs av en beställning på en stor öl. "Så ska det låta" säger din rollperson. "Vad tynger ditt sinne?"

Efter en stund har den storvuxne personen flyttat över till ert bord och är i full gång att berätta sin historia för hela gruppen:

"Jag har just återvänt efter en lång tids jakt på en drakskatt. Efter att min sista färdkamrat miste livet vände jag tillbaka och det enda jag fick för allt besvär var en karta som en av mina döende kamrater lämnade mig. Nu har jag ingen användning av kartan längre. Ni verkar dock pigga och fräscha - kanske ni vill köpa kartan? Ni får den för 1 000 silvermynt! "

SL: Fråga spelarna vad de gör. Om någon vill pruta måste han dels göra det "på riktigt" samt lyckas använda sin skicklighet i färdigheten KÖPSLÅ. Han nöjer sig isåfall med 600 silvermynt för kartan.





Om gruppen inte har råd så kan du låta den storvuxna personen föreslå att han följer med, förutsatt att alla delar lika på bytet. Om antalet rollpersoner tillsammans med den storvuxna personen blir bara ett fåtal kan du i den storvuxnes person säga följande: "Eftersom vi är så få och detta troligen är ett svårt uppdrag så tycker jag att vi ska försöka leja lite fler personer!" Om spelarna går med på det så säger den storvuxne personen avslutningsvis: "Vi möts här i morgon bitti (SL: Om det behövs säg även detta: "Då har jag med mig 2 till 3 personer till, men för detta behöver jag 100 silvermynt per man jag ska leja!" Till sist kanske jag skall presentera mig, mitt namn är Zarkof"

SL INFORMATION -

Därefter måste spelarnas rollpersoner övernatta någonstans, ett exempel är att ta in på detta värdshus. Om inget händer under natten, vilket du som SL avgör och när rollpersonerna har tagit sig till mötesplatsen så står Zarkof där samt med eventuella män om det behövdes leja.

Om gruppen vill utrusta sig ytterliggare så måste de antingen (du som SL avgör) "spela ut det" dvs. eventuellt köpslå om varje föremål (eller åtminstone om de dyrare föremålen) som de vill köpa eller bara betala det pris som står i prislistan. Skulle de vilja köpa ett föremål som inte står i prislistan så får du som SL avgöra hur mycket det föremålet skall kosta genom att jämföra de priser som redan finns i prislistan.

ATT TA IN PÅ VÄRDSHUS

Logi	pris
Privatrum	20 km
Dubbelrum(per person)	10 km
Stallutrymme för häst	15 km
Mat	
7 rätter	10 sm
Stek	35 km
God stuvning	2 sm
Dålig stuvning	1 sm
Dryck	
Dåligt vin	3 km
Bra vin	6 km
Årgångsvin	25 km
Öl	5 km
Dubbel öl	6 km
Konjak	25 km

Eftersom gruppen är nya i området, så känner de inte till så mycket om det. Om de utfrågar personer i staden, tex. värdshusvärden (han brukar veta lite om varje), någon äldre i staden som känner till legender och historier, så kan de få reda på lite rykten. Beroende på vem de frågar får de givitvis olika svar. Ju bättre i färdigheten HISTORIA som den utfrågade är desto mer svar kan han eller hon ge. SL avgör hur hög skicklighet respektive utfrågade person har i HISTORIA.

Den utfrågades skicklighet i färdigheten HISTORIA	Ge som SL följande svar/beskrivning:
5 - 10%	"De tre systrarna är en bergsformation som från ett visst håll ser ut som tre kvinnor. De tre bergstopparna kallas Jungfrun, Husfrun och Häxan."
15 - 70%	"Trollbron (SL: Denna bro måste sällskapet passera över) är den enda vägen över en strid flod. Den var förut en utpost för det stora kejsardömet, men bevakas numera av troll. De låter vanligtvis resande passera men för ett pris, oftast i form av klingande silvermynt.
75 eller högre	"Att en viss Sarkath Han var en berömd ande- och dödsbesvärjelse som levde för flera hundra år sedan..Sarkath Han påstås ha dött för 180 år sedan men ingen har någonsin funnit hans kropp.

Om du som SL tycker att sällskapet behöver fler följeslagare på detta äventyr, finns följande personer tillgängliga att lejas:

ZARKOF

Zarkof har sällskapet redan träffat. Han har under sin korta bana som äventyrare redan skaffat sig ett rykte som en pålitlig kamrat, alltid beredd att slåss och att ge order. Han är en 20 år gammal krigare och har följande värden:

STY	16	KP:	12
FYS	10	SB:	0
STO	11		
INT	13		
PSY	9		
SMI	14		
KAR	13		

Vapen
Bredsvärd
Att%: 75
Par%: 50
Skada: 1T8 plus 1

Medelstor sköld
Par%: 65
Abs.: 12

Tung Armborst
Att%: 70
Skada: 2T6 plus 2

Bepansring
6 poängs metallbrynja

Färdigheter
Klättra 55%/Gömma sig 55%/Hoppa 60%/ Rida 70%/Läs&Skrivkunnighet 10%/ Första Hjälpen 45%/Köpslå 25%

Övrigt
Zarkof har en ridhäst med STO 25.

FARAMIST

Faramist är en rund, lustigt klädd trollkarl. Han har upplevt några äventyr, men hans olycksaliga förkärlek för snabba hästar, som tyvärr aldrig är tillräckligt snabba, tvingar honom ständigt ut på nya äventyr för att försöka uppväga sina spelförluster. Han är speciellt stolt över sin nyvunna trollkarlsstav, som har slukat det mesta rikedomarna från en av hans sällsynta framgångar. Han är en 23 år gammal trollkarl.

STY	12	KP: 13
FYS	14	SB: 0
STO	11	
INT	16	
PSY	17	
SMI	15	
KAR	11	

Maximal effektgrad: 8

Vapen
Stav
Att%: 50
Par%: 55%
Skada: 1T8
Brytvärde: 20

Bepansring
2 poängs läder

Besvärjelser
Lyfta 60%, Hela 70%, Eld 60%, Varseblivning 65%, Energistråle 50%, Skingring 50%, Antimagi 50%, Läsa och Skriva 45%

Trollformelsamling
Frammana/Skicka Bort Elementar

Magisk utrustning
Trollkarlsstav med PSY 15.
Staven är alltså en extra energikälla för trollkarlen att "dra" PSY från när han vill lägga en besvärjelse. Istället för att "dra" PSY från sitt eget värde gör han det från staven.

Färdigheter
Gömma sig 55%, Hoppa 45%, Lyssna 55%, Smyga 25%, Simma 75%, Första Hjälpen 45%, Historia 35%.

Främmande Språk (Tala)
Alviska 60%, Trolliska 70%

NILVAR

Nilvar Djärve är en liten, smidig och snabb skojare. Han är smal och smärt och rör sig lätt och ledigt, och det finns få tjuvar som överträffar hans kattlika smidighet. Han är 18 år och tjuv till yrket.

STY	9	KP: 10
FYS	10	SB: 0
STO	9	
INT	13	
PSY	9	
SMI	16	
KAR	11	

Vapen
Dolk
Att%: 70
Par%: 70
Skada: 1T4

Bepansring
2 poängs läder

Färdigheter
Klättra 65%, Finna Dolda Ting 65%, Stjäla föremål 85%, Dyrka lås 85%, Lyssna 55%, Gömma sig 65%, Smyga 65%.

Magisk Utrustning
Amulett med ANTIMAGI 4, 65% chans att aktivera.
Amuletten aktiveras inte automatiskt, utan måste aktiveras av spelaren. Då slår SL 1T100 och om kastet är under 65 aktiveras amuletten och träder i kraft. Om kastet misslyckas får man inte försöka igen under den händelsen.

JONAR

Jonar den lärde är en studerande som är ivrig att öka sitt kunnande och som behöver pengar för att finansiera sina studier. Han har ett gott handlag med svärd och spjut. Jonar är 25 år.

STY	11	KP:	13
FYS	15	SB:	0
STO	12		
INT	17		
PSY	14		
SMI	12		
KAR	9		

Vapen
Bredsvärd
Att%: 65
Par%: 65
Skada: 1T8 plus 1
Brytvärde: 15

Tvåhandsspjut
Att%: 50
Par%: 50
Skada: 1T8 plus 1
Brytvärde: 11

Bepansring
2 poängs läder

Färdigheter
Historia 65%, Geografi 45%, Läsa & Skriva 85%, Alviska (Tala) 60%, Trolliska (Tala) 60%, Botanik 35%, Zoologi 25%, Geologi 45%, Trollkultur 55%.

FÖRSTA FARORNA

När gruppen så småningom ger sig iväg skall du som SL beskriva vägen och vädret enligt egen smak. Det bör ta ca 3 veckor att färdas till Trollbron och ytterligare en vecka till platsen där gravvalvet befinner sig.

Har gruppen inte förberett sig ordentligt med mat och proviant får du se till att färden tar längre tid på grund av trötthet. Annars kan du sänka deras KP med 1 per dag utan mat.

Du kan låta spelarna träffa på något monster (eller annat) under färden mot Trollbron. Isåfall måste du skapa dessa enligt reglerna eller använda de typexempel som finns angivet vid varje varelse. Tänk på att vara väl förberedd och ha dessa varelser till hands *innan* spelet börjar. Hur många och hur skickliga varelserna bör vara med vapen och annat avgör du själv beroende på hur många rollpersoner det finns i gruppen och hur skickliga de är med sina vapen.

Lätt Möte: Varelserna bör vara hälften så många som gruppen eller lika många fast med hälften så bra vapenfärdigheter.

Likvärdigt Möte: Gruppen stöter på lika många varelser som de själva (med små variationer) med ung. lika bra skicklighet med vapen.

Svårt Möte: Varelserna är fler och lika bra som gruppen, eller lika många fast med bättre skicklighet i vapenfärdigheter.

TROLLBRON

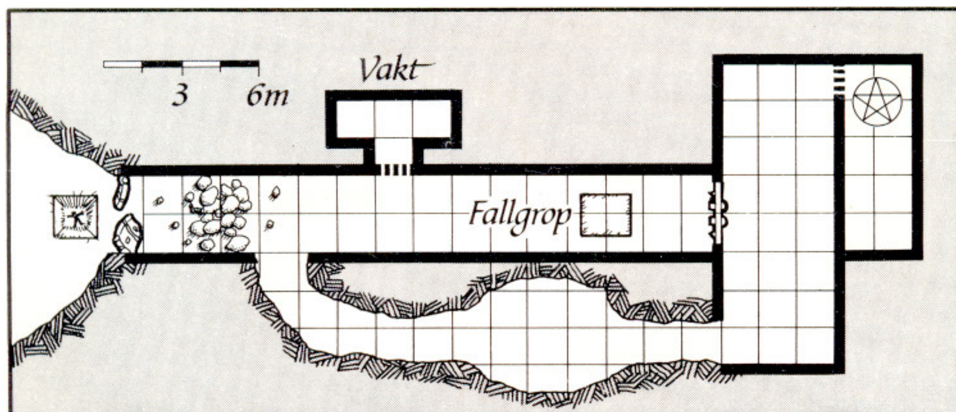
När spelarna kommer fram till Trollbron väntar dem en rejäl överraskning. Bron bevakas av alver. De är lika giriga som trollen när det gäller att utmäta tull, men är inte lika pigga på att ta betalt i blod. De är garvade krigare, med minst 75% skicklighet i båge och bredsvärd och de är 20 till antalet. De skryter om hur de drev bort trollen men inga spår av någon större strid syns till. Om någon frågar, talar de om att trollen försvann åt det hållet som sällskapet är på väg.

Det är upp till SL att bestämma tullpriset. Bedöm summan efter spelarnas betalningsförmåga.

TROLLBOBERGEN

De Tre Systrarna ligger i Trollbobergen som fått sitt namn av att det kryllade av troll i trakterna förr i tiden. I vilket fall syns det inte till några troll just nu. Det kan spelarna se, men anledningen får de inte reda på såvida SL inte slår 01-40 på 1T100. Då märker de ett par kimeror som lurkar omkring i trakten. Om sällskapet lyckas döda kimerorna och följer deras spår tillbaka till lyan finner de en nätt samling lik som monstren ännu inte hunnit sluka. På ett av liken finner man ett blänkande Bredsvärd i en svårt sargad svärdskida. En framgångsrik SYN avslöjar att svärdet har ANTIMAGI 3 i sig. Cirka 130 silvermynt finns utspridda i lyan.

SL måste slå fram Kimerorna enligt reglerna.



SARKATH HANS GRAVVALV

Situationen vid gravvalvet är något annorlunda än vad kartan visar. De i sällskapet med ögonen på skaft (d.v.s. som lyckas med *Finna Dolda Ting*) upptäcker trollspår som försvinner in genom ingången till valvet. Även de mest närsynta i sällskapet upptäcker att dubbeldörrarna av brons framför ingången har blivit uppbrutna och hänger, tillbucklade, på vid gavel. Alla kan också tydligt se den öppna fallluckan framför dörrarna.

När man går fram till ingången ser man att fallgropen innehåller liket av en svartalf. Om någon lyssnar vid dörrarna (lyckas med *Lyssna*)hör han/hon ett ihärdigt snarkande. En blick in genom dörröppningen avslöjar en stor stenhög precis där rasfällan skulle finnas. En lyckad *Finna Dolda Ting* avslöjar dessutom foten av en svartalf som sticker fram mellan stenarna.

Trollen har funnit gravvalvet (det är den verkliga anledningen att de lämnade bron) och en mindre grupp av dem och deras svartalfsslavar bebor platsen. De har åstadkommit en del förändringar i området.

Efter det att fallgropen och rasfällan dödat två av deras svartalfer började trollen och deras tjänare gräva sig runt och in i huvudvalvet, som syns på kartan. När äventyrarna anländer finns det upp till fyra troll och upp till åtta svartalfer kvar i området. Spelledaren bör avpassa antalet invånare till att vara två färre än antalet äventyrare. Trollen är mestadels nybörjare - slå fram dem enligt regelboken. Deras ledare däremot är Hugur Huggtand, trollmagikern.

Hugur Huggtand, trollmagikern är 45 år.

STY	17	KP: 12
FYS	12	SB: 0
STO	11	
INT	12	
PSY	15	
SMI	14	
KAR	15	

Vapen
Stav
Att%: 50
Par%: 55
Skada: 1T8
Brytvärde: 20

Bepansring
2 poängs läder

Besvärjelser
Kontrollera 55%, Skingring 65%, Skydd 75%, Antimagi 45%.

Magisk utrustning
Trollkarlsstav med PSY 14
Ring med Hela 4. *Ringen har 75% chans att den aktiveras på befallning. Endast ett försök per skada får göras.*

Färdigheter
Klättra 55%, Gömma sig 50%, Hoppa 50%, Lyssna 75%, Smyga 50%, Finna Dolda Ting 40%, Första Hjälpen 50%, Tala Människospråk 65%, Tzandiska 35%.

Dessutom har var och en av de andra trollen som sin del av bytet från gravvalvet ett magiskt föremål. En har ett bälte med SKYDD 2, en har en ring med ÖKA 4, och

en har ett armband med SYN 3.
Svartalferna har inga skatter alls.
När äventyrarna anländer finns det en svartalf på vakttjänst vid mynningen av den nygrävda tunneln. Han sover tungt. Det gör även Hugur Huggtand och de andra trollen och svartalferna. Var och en av spelarna måste klara tre *Smyga* för att ta sig igenom dörrarna, över stenhögen och fram till vaktposten utan att han vaknar upp. Om han inte vaknar kan den eller de som tog sig fram ta honom fullständigt med överraskning. Om han däremot vaknar slår han genast larm och de övriga fienderna kommer att vara klara för strid intom 1T6 plus 2 stridsrundor, (slå separat för var och en)och de kommer att göra sitt bästa för att driva sällskapet ut ur valvet.

SKELETTEN

Eftersom trollen grävde sig runt in i huvudvalvet undgick de den andra fallgropen och de öppnade heller aldrig dörrarna in till valvet. Därför är de helt ovetande om de mellan fyra till åtta (återigen måste SL justera antalet beroende på antalet äventyrare) skelett som finns i det hemliga vaktrummet. De kommer bara ut om fallluckan eller dörrarna öppnas.
Skeletten slåss med bredsvärd och små sköldar och är klädda i metallbrynjor (5 poängs rustning). De attackerar den person som står närmast, antingen människa, troll eller svartalf. De försöker först rensa korridoren och därefter huvudvalvet. Först sedan både korridoren och valvet är rensade kan skeletten bege sig in i trolltunneln och det gör de bara om det står någon motståndare inne i tunneln.

DET HEMLIGA VALVET

Trollen fann aldrig det hemliga gravvalvet. Sällskapet, däremot, kan med kartans hjälp lätt finna den hemliga dörren och öppna den. Isåfall kan de se in i rummet och även se pentagrammet *(ett pentagram är en magisk symbol med en femuddig stjärna inom en cirkel)* som är ritat på golvet innanför dörren.
Den som passerar över pentagrammet (antingen han/hon gör det i luften eller på golvet)kommer att frambringa demonerna. Det är en eller två demoner (återigen upp till SL) som slås fram enligt regelboken. De attackerar omedelbart den eller de som har passerat över pentagrammet, oberoende av var de befinner sig. De anfaller också alla som attackerar dem på något sätt.
I samma ögonblick som demonerna framträder kommer den person med det största antalet PSY-poäng att höra en svag röst inuti sitt huvud som frågar, "Vem är du"? Detta är Sarkath Hans ande. Han vill att sällskapet skall bränna hans magiska böcker som finns i det hemliga valvet. Om de lovar att göra detta skickar han bort demonerna. Om de vägrar anfaller han som ett spöke med PSY 25. Genom att bränna böckerna befriar äventyrarna hans ande och skänker honom den sista vilan som han så länge eftertraktat.

SKATTER

Trollen har ungefär 5 000 silvermynt i blandade skatter. Hästarna måste lastas tungt för att få med allt (speciellt de 20 000 kopparmynten...).
I det hemliga valvet finns 2T100 guldmynt, 10T100 silvermynt och 10 olika slags juveler.
Det finns också fem magiska skatter, förutom de magiska böckerna och det rökelsekar som Sarkath Han har bebott under de senaste 180 åren: en båge med tredje gradens FÖRTROLLA, ett vaxljus varmed man kan frammana en andra gradens salamander (det räcker bara för ytterligare 5 framkallningar), en kristallkula med sjätte gradens SYN, en metallbrynja med andra gradens SKYDD och slutligen ett par stövlar av demonskinn som ger 30% extra chans på färdigheten Hoppa.

SLUTET PÅ ÄVENTYRET

Eller är det verkligen slut - kanske alverna vill ha en del av bytet? Som alla förstår kan man bygga ut även ett kort äventyr som detta till att bli början på en hel serie äventyr.

Konstruerat av Steve Perrin
Originalöversättning av Mikael Börjesson
Omarbetat av Lars-Åke Thor